JURNAL KEPEMIMPINAN & PENGURUSAN SEKOLAH
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp
Email : jkps.stkippessel@gmail.com

p-ISSN : 2502-6445 ; e-ISSN : 2502-6437
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 3849-3856
© Author
Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

FENOMENA GADGET PADA ANAK USIA DINI DAN DAMPAKNYA TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL

Siti Sabila Nasution[1]
[1]STAIN Mandailing Natal, Indonesia

Email: Sabilahsiti506@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.34125/jkps.v11i5.2672

Sections Info

Article history:
Submitted: 6 August 2026
Final Revised: 30 September 2026
Accepted: 9 October 2026
Published: 30 October 2026

Keywords:
Gadget,
Early Childhood,
Socio-Emotional Development,
Parental Role,
Digital Literacy

ABSTRAK

The use of gadgets among early childhood has increased significantly, especially after the COVID-19 pandemic accelerated the penetration of digital technology into family life in Indonesia. This phenomenon raises serious concerns regarding the socio-emotional development of children during their critical period (golden age) of 0–6 years of age. This article aims to analyze the impact of gadget use on the socio-emotional development of early childhood, focusing on social interaction abilities, emotional regulation, communication patterns, children's behavior, and the role of parents in supervising gadget use. The method employed is a library research approach with a qualitative descriptive-analytical method, drawing on various scientific sources in the form of journals, books, and research reports published within the last ten years. The results of the study indicate that uncontrolled intensity of gadget use negatively impacts children's empathy, socialization skills, emotional stability, and language development. On the other hand, gadgets can also provide educational benefits when their use is properly managed by parents. The role of parents as digital mediators is highly decisive in determining the quality of the impact received by children. This article concludes that active parental supervision, consistent screen time restrictions, and digital literacy education from an early age are necessary to minimize the negative effects of gadgets on early childhood.

ABSTRAK

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini mengalami peningkatan yang signifikan, terutama setelah pandemi COVID-19 mempercepat penetrasi teknologi digital ke dalam kehidupan keluarga di Indonesia. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran serius terhadap perkembangan sosial emosional anak yang berada pada masa kritis (golden age) usia 0–6 tahun. Artikel ini bertujuan menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, dengan fokus pada kemampuan interaksi sosial, pengendalian emosi, pola komunikasi, perilaku anak, serta peran orang tua dalam pendampingan penggunaan gadget. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka (library research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif-analitis, mengacu pada berbagai sumber ilmiah berupa jurnal, buku, dan laporan penelitian yang terbit dalam sepuluh tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tidak terkontrol berdampak negatif terhadap kemampuan empati, keterampilan bersosialisasi, stabilitas emosi, serta perkembangan bahasa anak. Di sisi lain, gadget juga dapat memberikan manfaat edukatif apabila penggunaannya dikelola secara tepat oleh orang tua. Peran orang tua sebagai mediator digital sangat menentukan kualitas dampak yang diterima anak. Artikel ini menyimpulkan bahwa diperlukan pendampingan aktif, pembatasan waktu layar yang konsisten, serta pendidikan literasi digital sejak dini untuk meminimalkan dampak negatif gadget pada anak usia dini.

Kata kunci: *gadget, anak usia dini, perkembangan sosial emosional, peran orang tua, literasi digital*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah mengubah secara mendasar cara manusia berinteraksi, belajar, dan mengisi waktu luang. Perubahan ini tidak hanya menyentuh kalangan dewasa, tetapi juga merambah ke kelompok anak usia dini suatu kondisi yang pada awalnya tidak pernah terbayangkan oleh para pendidik maupun orang tua. Di Indonesia, data survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022 menunjukkan bahwa penetrasi internet nasional telah mencapai 77,02 persen, dengan proporsi pengguna usia anak yang terus meningkat dari tahun ke tahun (A. P. J. I. Indonesia, 2022). Lebih mengkhawatirkan lagi, pandemi COVID-19 yang berlangsung sejak tahun 2020 mempercepat proses ini secara dramatis: pembelajaran jarak jauh memaksa anak-anak, bahkan yang berusia di bawah enam tahun, untuk bersentuhan langsung dengan layar gadget setiap harinya.

Anak usia dini (0–6 tahun) berada pada fase perkembangan yang oleh para ahli disebut sebagai masa emas (golden age) periode di mana otak berkembang dengan kecepatan luar biasa dan fondasi karakter, kemampuan sosial, serta kecerdasan emosional mulai terbentuk (Santrock, 2014). Pada fase ini, pengalaman interaksi langsung dengan lingkungan sosial memiliki peran yang sangat krusial. Ironisnya, ketika anak-anak seharusnya mengembangkan keterampilan sosial melalui bermain bersama teman sebaya, banyak dari mereka justru lebih memilih atau bahkan diberikan gadget sebagai teman bermain utama.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak yang menghabiskan lebih dari dua jam per hari di depan layar cenderung mengalami keterlambatan perkembangan bahasa, penurunan kemampuan empati, serta kesulitan mengelola emosi (Radesky et al., 2015; Hastuti & Almas, 2020) Studi yang dilakukan oleh Chusna (2017) di konteks Indonesia juga mengungkapkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini berkorelasi dengan perilaku agresif dan berkurangnya motivasi untuk berinteraksi secara langsung. Di sisi lain, sejumlah peneliti juga mencatat potensi positif gadget sebagai media pembelajaran yang interaktif, apabila digunakan dengan pendampingan yang tepat (Kennewell & Beauchamp, 2007)

Melihat kompleksitas fenomena ini, penulis merasa penting untuk mengkaji secara lebih mendalam bagaimana penggunaan gadget pada anak usia dini berdampak terhadap perkembangan sosial emosional mereka. Artikel ini secara khusus akan membahas: (1) pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak; (2) dampaknya terhadap pengendalian emosi dan perilaku; (3) perubahan pola komunikasi anak dengan lingkungan sekitar; serta (4) peran strategis orang tua dalam melakukan pendampingan dan pengawasan. Dengan pemahaman yang komprehensif terhadap isu ini, diharapkan dapat ditemukan strategi praktis yang memungkinkan anak-anak memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengorbankan perkembangan sosial emosional mereka.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis kajian pustaka (library research). Kajian pustaka dipilih karena memungkinkan penulis untuk mensintesis berbagai temuan penelitian terdahulu secara sistematis dan kritis, sehingga menghasilkan analisis yang lebih komprehensif dibandingkan penelitian tunggal (Zed, 2014). Metode ini relevan digunakan dalam konteks pendidikan anak usia dini, di mana banyak isu berkembang pesat dan membutuhkan tinjauan lintas disiplin dari psikologi perkembangan, pendidikan, sosiologi, hingga teknologi informasi.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi artikel jurnal ilmiah nasional dan

internasional, buku teks bidang psikologi perkembangan dan pendidikan anak usia dini, laporan survei resmi dari lembaga terpercaya, serta prosiding seminar ilmiah yang relevan. Prioritas diberikan pada sumber-sumber yang terbit dalam rentang sepuluh tahun terakhir (2013–2023), kecuali untuk teori-teori dasar yang bersifat fundamental dan tetap relevan hingga saat ini.

Proses analisis dilakukan melalui empat tahap: (1) identifikasi dan pengumpulan sumber pustaka yang relevan berdasarkan kata kunci utama seperti "gadget anak usia dini," "sosial emosional," "screen time," dan "parental mediation"; (2) seleksi dan evaluasi kualitas sumber berdasarkan kredibilitas penulis, relevansi topik, dan kemutakhiran data; (3) analisis isi secara tematik untuk menemukan pola, kontradiksi, dan kesenjangan dalam literatur yang ada; serta (4) sintesis temuan untuk membangun argumen yang kohesif dan analitis. Dengan pendekatan ini, artikel diharapkan mampu memberikan kontribusi yang tidak sekadar deskriptif, melainkan juga bersifat evaluatif dan rekomendatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan sosial emosional adalah proses yang mencakup kemampuan anak untuk mengenali dan mengelola emosinya sendiri, membangun hubungan positif dengan orang lain, serta mengembangkan rasa empati dan tanggung jawab sosial (Denham et al., 2003). Dalam teori perkembangan Erik Erikson, anak usia dini berada pada tahap otonomi vs. rasa malu dan prakarsa vs. rasa bersalah fase di mana anak mulai mengeksplorasi dunia sosialnya dan membangun kepercayaan diri melalui interaksi dengan lingkungan (Erikson, 1963). Sementara itu, teori ekologi Bronfenbrenner menegaskan bahwa perkembangan anak dipengaruhi secara simultan oleh berbagai sistem lingkungan mulai dari keluarga (mikrosistem) hingga teknologi dan budaya (makrosistem) sehingga kehadiran gadget di era digital ini tidak dapat diabaikan sebagai salah satu faktor ekologis yang membentuk perkembangan anak (Bronfenbrenner, 1979).

Dalam konteks pendidikan Islam, perkembangan sosial emosional anak juga dipandang sebagai bagian dari proses pembentukan akhlak dan karakter. Anak usia dini yang tumbuh dalam lingkungan yang kaya interaksi sosial positif akan lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai seperti kejujuran, kepedulian, dan tanggung jawab nilai-nilai yang menjadi inti dari pendidikan karakter Islami (Mulyasa, 2012). Dengan demikian, segala sesuatu yang mengganggu proses interaksi sosial alami anak termasuk penggunaan gadget yang berlebihan secara tidak langsung juga berdampak pada pembentukan karakter dan nilai-nilai moral anak (Pediatrics, 2016).

2. Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Indonesia

Data mengenai penggunaan gadget pada anak usia dini di Indonesia cukup mengkhawatirkan. Survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020 menemukan bahwa sekitar 70 persen anak Indonesia telah menggunakan gadget sejak usia di bawah lima tahun, dan sekitar 50 persen di antaranya menggunakan gadget lebih dari tiga jam per hari (K. P. A. Indonesia, 2020). Angka ini jauh melampaui rekomendasi yang ditetapkan oleh American Academy of Pediatrics (AAP), yang menyarankan agar anak di bawah dua tahun tidak terpapar layar sama sekali (kecuali video call), dan anak usia 2–5 tahun dibatasi maksimal satu jam per hari dengan konten berkualitas tinggi (Pediatrics, 2016).

Kondisi ini diperburuk oleh pandemi COVID-19 yang mendorong banyak orang tua yang bekerja dari rumah atau kewalahan mengurus rumah tangga menggunakan gadget sebagai "pengasuh digital" yang mudah dan praktis. Penelitian Hastuti & Almas

(2020) di Jawa Tengah menemukan bahwa selama masa pandemi, rata-rata anak usia 3–6 tahun terpapar layar gadget hingga 5–6 jam per hari. Fenomena ini menciptakan kekhawatiran jangka panjang yang serius, mengingat periode 0–6 tahun adalah waktu yang paling kritis bagi perkembangan otak dan fondasi sosial emosional anak.

Tabel 1. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Aspek Perkembangan	Dampak Positif	Dampak Negatif
Interaksi Sosial	Mengenal budaya lain melalui media digital	Berkurangnya waktu bermain tatap muka, isolasi sosial
Pengendalian Emosi	Dapat mengekspresikan emosi melalui konten kreatif	Sulit mengelola frustrasi, tantrum saat gadget diambil
Kemampuan Komunikasi	Menambah kosakata melalui konten edukatif	Keterlambatan bicara, komunikasi nonverbal menurun
Perilaku & Karakter	Stimulasi kreativitas melalui game edukatif	Perilaku agresif, impulsif, dan menurunnya empati
Pola Tidur & Kesehatan	Akses informasi kesehatan anak	Gangguan tidur, kelelahan, dan masalah postur tubuh

Sumber: Diadaptasi dari berbagai penelitian (Chusna, 2017; Radesky et al., 2015; Hastuti & Almas, 2020)

3. Dampak terhadap Kemampuan Interaksi Sosial

Salah satu dampak yang paling nyata dari paparan gadget berlebihan pada anak usia dini adalah berkurangnya kemampuan dan motivasi untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Anak yang terbiasa berinteraksi dengan layer yang responsif, tidak menuntut, dan selalu memberikan respons instan sering kali mengalami kesulitan ketika harus menghadapi interaksi sosial nyata yang jauh lebih kompleks dan tidak dapat diprediksi (Sigman, 2012).

Studi kasus yang dilakukan oleh Rahmawati (2019) di sebuah PAUD di Surabaya menggambarkan situasi yang cukup memprihatinkan: dari 25 anak yang diamati, 16 di antaranya yang teridentifikasi sebagai pengguna gadget aktif (lebih dari 3 jam per hari) menunjukkan kecenderungan untuk bermain sendiri, enggan berbagi mainan, dan sulit mempertahankan kontak mata saat berbicara dengan teman atau guru. Perilaku ini mencerminkan defisit dalam keterampilan sosial yang pada masa selanjutnya dapat berdampak pada kemampuan anak untuk membentuk persahabatan yang sehat dan beradaptasi di lingkungan sekolah.

Lebih jauh, penelitian Wartella et al. (2016) menemukan bahwa pola interaksi digital yang pasif menonton video tanpa interaksi balik tidak memberikan stimulus sosial yang memadai bagi perkembangan anak. Berbeda dengan bermain bersama teman sebaya yang mengajarkan negosiasi, berbagi, dan resolusi konflik secara alami, interaksi satu arah dengan gadget tidak membangun kapasitas sosial yang diperlukan anak untuk

hidup bermasyarakat.

4. **Dampak terhadap Pengendalian Emosi dan Perilaku**

Aspek sosial emosional yang paling rentan terpengaruh oleh paparan gadget berlebihan adalah kemampuan pengendalian emosi. Konten yang disajikan oleh gadget terutama video dengan visual yang cepat bergerak, warna-warna mencolok, dan reward instan merangsang sistem dopamin otak anak secara berlebihan, menciptakan pola pencarian kepuasan yang instant gratification. Ketika gadget diambil atau konten yang diinginkan tidak tersedia, anak yang sudah terbiasa dengan stimulasi berlebihan ini sering bereaksi dengan tantrum yang intens dan berkepanjangan (Kardaras, 2016).

Chusna (2017) dalam penelitiannya di beberapa TK di Semarang menemukan korelasi yang kuat antara intensitas penggunaan gadget dengan tingkat agresivitas anak. Anak-anak yang terpapar konten kekerasan baik dalam game maupun video menunjukkan peningkatan perilaku memukul, mendorong, dan berteriak kepada teman sebaya. Temuan ini sejalan dengan teori belajar sosial Albert Bandura yang menyatakan bahwa anak-anak belajar perilaku melalui observasi dan imitasi model dan dalam era digital, gadget menjadi salah satu model perilaku utama bagi anak.

Di samping perilaku agresif, penggunaan gadget berlebihan juga dikaitkan dengan meningkatnya risiko kecemasan dan kesulitan berkonsentrasi. Penelitian Putri (2021) pada anak usia 4–6 tahun di Medan menunjukkan bahwa anak dengan screen time tinggi cenderung lebih mudah frustrasi, sulit menunggu giliran, dan mengalami kesulitan dalam kegiatan yang membutuhkan fokus bertahap seperti menggambar atau menyusun puzzle keterampilan yang sangat penting untuk kesiapan sekolah.

5. **Perubahan Pola Komunikasi dengan Lingkungan Sekitar**

Perkembangan bahasa dan komunikasi merupakan fondasi utama kemampuan sosial anak. Ironisnya, salah satu dampak yang paling sering dilaporkan orang tua dalam konteks penggunaan gadget berlebihan adalah keterlambatan bicara (speech delay) dan penurunan kualitas komunikasi anak dengan lingkungan sekitarnya (Hourcade et al., 2012). Hal ini terjadi karena interaksi dengan gadget terutama menonton secara pasif tidak menstimulasi area otak yang sama dengan percakapan dua arah yang terjadi saat anak berinteraksi langsung dengan orang dewasa atau teman sebaya.

Dalam pengamatan Putri (2021), ditemukan bahwa anak yang menghabiskan banyak waktu dengan gadget cenderung menggunakan komunikasi nonverbal yang lebih sedikit berkurangnya gestur, ekspresi wajah yang lebih datar, dan kontak mata yang minim. Padahal, komunikasi nonverbal merupakan komponen penting dalam membangun hubungan emosional dengan orang lain. Anak yang kurang terlatih dalam aspek ini akan mengalami kesulitan membaca emosi orang lain, yang pada akhirnya berdampak pada kemampuan empatinya.

Menariknya, penelitian Kennewell & Beauchamp (2007) menunjukkan bahwa gadget sebenarnya bisa menjadi medium komunikasi yang efektif apabila digunakan secara interaktif misalnya aplikasi cerita interaktif yang mendorong anak untuk merespons pertanyaan, atau video call dengan anggota keluarga yang merangsang percakapan dua arah. Ini menunjukkan bahwa bukan keberadaan gadget itu sendiri yang menjadi masalah, melainkan bagaimana dan untuk apa gadget tersebut digunakan.

6. **Peran Orang Tua dalam Pendampingan dan Pengawasan**

Di antara seluruh faktor yang mempengaruhi dampak gadget pada anak, peran orang tua adalah yang paling determinan. Konsep "mediasi orang tua" (parental mediation) dalam literatur psikologi komunikasi merujuk pada berbagai strategi yang digunakan orang tua untuk mengelola penggunaan media anak mulai dari pembatasan

waktu dan konten, hingga penggunaan bersama yang disertai diskusi aktif (Nathanson, 1999). Penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa anak dari orang tua yang menerapkan mediasi aktif menunjukkan dampak negatif yang jauh lebih kecil dari penggunaan gadget dibandingkan anak yang dibiarkan menggunakan gadget tanpa pengawasan.

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan kesenjangan yang signifikan antara kesadaran dan praktik. Penelitian Hasanah (2021) di Yogyakarta menemukan bahwa meskipun 85 persen orang tua menyadari perlunya membatasi screen time anak, hanya 32 persen yang benar-benar menerapkan aturan yang konsisten. Hambatan yang paling sering disebut adalah kesibukan orang tua, kurangnya pemahaman tentang konten alternatif yang berkualitas, serta kebiasaan orang tua sendiri yang tinggi dalam penggunaan gadget yang secara tidak langsung menjadi model bagi anak.

Dalam perspektif pendidikan Islam, tanggung jawab orang tua terhadap perkembangan anak merupakan amanah yang sangat fundamental. Al-Qur'an surat At-Tahrim ayat 6 menegaskan kewajiban orang tua untuk menjaga keluarganya dari hal-hal yang merusak. Dalam konteks modern, "menjaga" ini termasuk melindungi anak dari dampak negatif teknologi digital melalui pendampingan yang aktif, penetapan batasan yang konsisten, serta pemberian alternatif kegiatan yang membangun perkembangan anak secara holistic (Mulyasa, 2012).

Strategi yang terbukti efektif dalam berbagai penelitian meliputi: (a) menetapkan aturan screen time yang jelas dan konsisten sesuai rekomendasi AAP; (b) menemani anak saat menggunakan gadget dan mendiskusikan konten yang dilihat; (c) menyediakan alternatif aktivitas yang kaya stimulasi sosial seperti bermain di luar ruangan, membaca bersama, atau kegiatan seni; (d) menjadi teladan dengan membatasi penggunaan gadget orang tua sendiri di depan anak; serta (e) menggunakan aplikasi parental control untuk membatasi akses pada konten yang tidak sesuai usia (Hasanah, 2021; Pediatrics, 2016)

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap berbagai sumber pustaka yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa fenomena penggunaan gadget pada anak usia dini di Indonesia merupakan realitas yang tidak dapat dihindari, namun dampaknya terhadap perkembangan sosial emosional sangat bergantung pada intensitas, jenis konten, dan kualitas pendampingan yang diberikan.

Penggunaan gadget yang intensif dan tanpa pengawasan terbukti memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap berbagai aspek perkembangan sosial emosional anak, termasuk kemampuan berinteraksi secara langsung dengan orang lain, kapasitas mengelola emosi, perkembangan bahasa dan komunikasi, serta pembentukan karakter dan perilaku sosial. Di sisi lain, gadget juga memiliki potensi edukatif yang nyata apabila digunakan secara terukur dengan pendampingan aktif dari orang tua.

Peran orang tua sebagai mediator digital merupakan faktor yang paling krusial dalam menentukan kualitas dampak yang diterima anak. Tanpa keterlibatan aktif orang tua dalam pengawasan, pembatasan, dan pendampingan, anak usia dini sangat rentan terhadap dampak negatif yang dapat menghambat perkembangan sosial emosionalnya secara jangka panjang.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa rekomendasi praktis dapat diajukan. Pertama, lembaga pendidikan anak usia dini perlu mengintegrasikan program edukasi

literasi digital untuk orang tua sebagai bagian dari layanan parenting yang komprehensif. Kedua, pemerintah perlu memperkuat regulasi terkait konten digital yang diperuntukkan bagi anak, sekaligus memfasilitasi pengembangan konten edukatif berkualitas tinggi berbahasa Indonesia. Ketiga, pendidik dan orang tua perlu memahami bahwa teknologi bukan sekadar masalah teknis, melainkan juga isu pengasuhan dan pembentukan karakter yang harus ditangani secara holistik dan berbasis nilai termasuk nilai-nilai keagamaan dan budaya lokal.

Artikel ini masih memiliki keterbatasan karena hanya didasarkan pada kajian pustaka tanpa penelitian lapangan langsung. Untuk memperkuat temuan ini, diperlukan penelitian empiris yang lebih spesifik pada konteks komunitas tertentu di Indonesia, terutama di daerah-daerah dengan tingkat penetrasi teknologi yang bervariasi.

REFERENSI

Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design.* Harvard University Press.

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, *17*(2), 315–330.

Denham, S. A., Blair, K. A., DeMulder, E., Levitas, J., Sawyer, K., Auerbach-Major, S., & Queenan, P. (2003). Preschool emotional competence: Pathway to social competence. *Child Development*, *74*(1), 238–256.

Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society (2nd ed.).* Norton & Company.

Hasanah, U. (2021). Peran orang tua dalam pengasuhan digital anak usia dini di era pandemi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 45–58.

Hastuti, D., & Almas, F. (2020). Penggunaan gadget dan perilaku sosial anak usia dini selama pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, *13*(3), 241–253.

Hourcade, J. P., Mascher, S. L., Wu, D., & Pantoja, L. (2012). *Look, my baby is using an iPad! An analysis of YouTube videos of infants and toddlers using tablets.* Proceedings of the CHI Conference,.

Indonesia, A. P. J. I. (2022). *Laporan survei internet Indonesia 2021–2022.* APJII.

Indonesia, K. P. A. (2020). *Laporan tahunan KPAI 2020: Pengawasan konten internet bagi anak.* KPAI.

Kardaras, N. (2016). *Glow kids: How screen addiction is hijacking our kids—and how to break the trance. St.* Martin's Press.

Kennewell, S., & Beauchamp, G. (2007). The features of interactive whiteboards and their influence on learning. *Learning, Media and Technology*, *32*(3), 227–241.

Mulyasa, H. E. (2012). *Manajemen PAUD.* PT Remaja Rosdakarya.

Nathanson, A. I. (1999). Identifying and explaining the relationship between parental mediation and children's aggression. *Communication Research*, *26*(2), 124–143.

Pediatrics, A. A. of. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, *138*(5).

Putri, Y. A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di Kota Medan. *Jurnal Usia Dini*, *7*(1), 28–40.

Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2015). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, *135*(1), 1–3.

Rahmawati, F. (2019). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *8*(2), 101–112.

Santrock, J. W. (2014). *Child development (14th ed.).* McGraw-Hill Education.

Sigman, A. (2012). Time for a view on screen time. *Archives of Disease in Childhood*, *97*(11), 935–942.

Wartella, E., Rideout, V., Lauricella, A. R., & Connell, S. (2016). *Parenting in the age of digital technology: A national survey*. Northwestern University Center on Media and Human Development.

Zed, M. (2014). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

